使用上の注意

●カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解はしないでください。
●端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
●ベンジン・シンナー・アルコールなどの揮発油でふかないでください。
●長時間ゲームをする時は、健康のため、約1時間ごとに10〜15分の小休止をしてください。また、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
●ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 TEL. 03-3398-5317・5425
故障の際は、お買い求めのお店、もしくは弊社サービス課までご郵送ください。
© 1990 DATA EAST CORP. MADE IN JAPAN

任天堂 ファミリー コンピュータ™用カセット
DFC-25

FAMICOM FAMILY

取扱説明書

DECO データイースト株式会社

このたびはデータイースト・ファミリーコンピュータ用ゲームカセット「ダークロード」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用の前に取扱方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

ゲームの内容に関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

目次

冒険者たちへ……1
冒険に旅立つ前に……3
キャラクターを作りましょう……5
イースタールの街の中……9
職業につく……11
冒険の請負・続行・キャンセル……13
戦略の立て方……14
セーブの方法……15
冒険を続きからおこなうとき……16
冒険中でのコントローラーの使い方……17
マジック……19

冒険者たちへ……………

一 エッダ創世紀

亜人類…またの名をデミ・ヒューマン…それは獣の姿、邪悪な魂を持つ呪われた人間である。

遠い昔、世界は“光の神・アルファーズ”とその従属神“ラグメイラ”によって平和を保っていた。ところがラグメイラはありきたりの人間を愚かに思い、自らの手で亜人類を造り出し、世界に君臨しようとした。怒ったアルファーズはその野望を打ち砕き、彼らを地中深く封じ込めた。

5世紀、亜人類の復活を恐れた国王イースタールは、アルファーズを示す封印を作らせた。4つの銀の封印はバランスを保つ限り、亜人類の出現を封じることができた。このことにより、亜人類とその復活を願う邪神教徒たちの活動は静まったかにみえた……。

二 新たなる試練

5世紀後半、国王は司教から意外な報告を受ける。“邪神・ラグメイラ”が封印を解き、アルファーズを抹殺した後、この世に再生する、というのだ。そしてアルファーズの最期の告示にはこう記されている…

“私の力をどこかに隠そう。導かれし者がその力を手に入れ、光を取り戻すまで封印を守るのだ！”

6世紀。イースタール6世の治世のもと、平和が続いていた。しかし最近、奇妙な事件が次々と起こった……。

街中の銀製品が突然消えてしまったり、邪神寺院へ行った兵士が消息を絶ってしまったり……!?。さらには血を抜かれて死んだ家畜が見つかった!?亜人類の仕業では！街は不安に包まれた。

イースタール国王は、ついに“冒険者”を募った。

そして今、冒険への扉を君が開いた……。

冒険に旅立つ前に

余の治めるイースタール国は、美しく平和な国である。しかし、最近になって邪神ラグメイラとその一派デミ・ヒューマンが、なにやら不穏な動きをしておるらしい。実に恐しいことじゃ。

そなた（プレーヤーであるあなた）は、よくぞ志願してくれた。デミ・ヒューマンをめぐる謎の事件を、ぜひとも解明してくれぬか。

だが見たところ、そなたの知力・体力・魔力、いずれも不十分のようじゃ。いきなり冒険を始めても、必ず死を招くであろう。

そこで冒険の前に、次の準備（冒険の進め方）を整えることを勧める。この準備の具合が冒険に大きく影響するようじゃ。くれぐれも気を抜かぬようにな。わが国の命運は、そなたの手にかかっておる。何としても事件を解決し、邪悪な一味を滅ぼしてほしい。
そなたに光の神・アルファーズのご加護があらんことを。

冒険の進め方

1　登場人物（キャラクターとパーティ）を作る。
（5～8ページを参照）
キャラクターを作りパーティを組みましょう。

▼

2　街で冒険の準備を整える。（9～12ページを参照）
職業について、スキル（技術）を身につけましょう。
スキルは冒険には欠かせない能力です。

▼

3　事件を調べる。（13ページを参照）
人の話を聞いて、解決できそうな事件や仕事を請け負うこと。ただし事件を請け負うかどうかは選択することができます。

▼

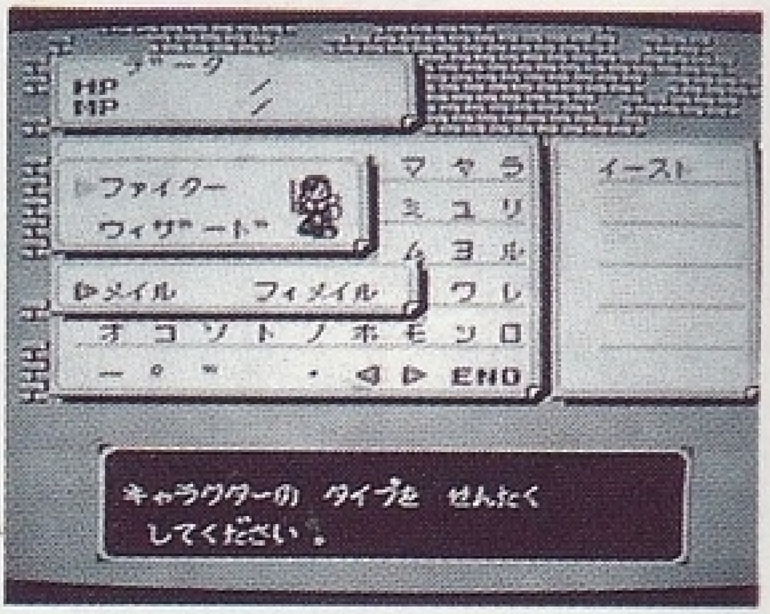
4　いよいよ冒険スタート！（14ページを参照）
事件や仕事を請け負うと、冒険のタイトルが表示されてスタート。※冒険の途中で街に帰ることもできます。
冒険が解決していない場合は、冒険を続けるかと聞いてきます。「いいえ」を選んでしまいますと、その冒険は最初からとなりますので注意してください。

▼

5　冒険が無事に終わると……。
請け負った場所に戻り、何らかの成功報酬!?がもらえます。次の冒険にチャレンジするか、街で準備（時を待つ）を整えてください。

キャラクターを作りましょう。

冒険者であるあなたは、まず名前を登録して、キャラクターを作ることから始めます。次にキャラクター・タイプ（ファイターまたはウィザード、男または女）を決めて下さい。6人まで登録できます。ただし、パーティを組めるのは3人までです。



❖キャラクター・タイプ

⊙ファイター・タイプ

おおよそ全ての武器を使えます。主に直接攻撃をするキャラクターです。したがって通常では魔法は（覚えていても）使えません。また、MPも余り伸びません。

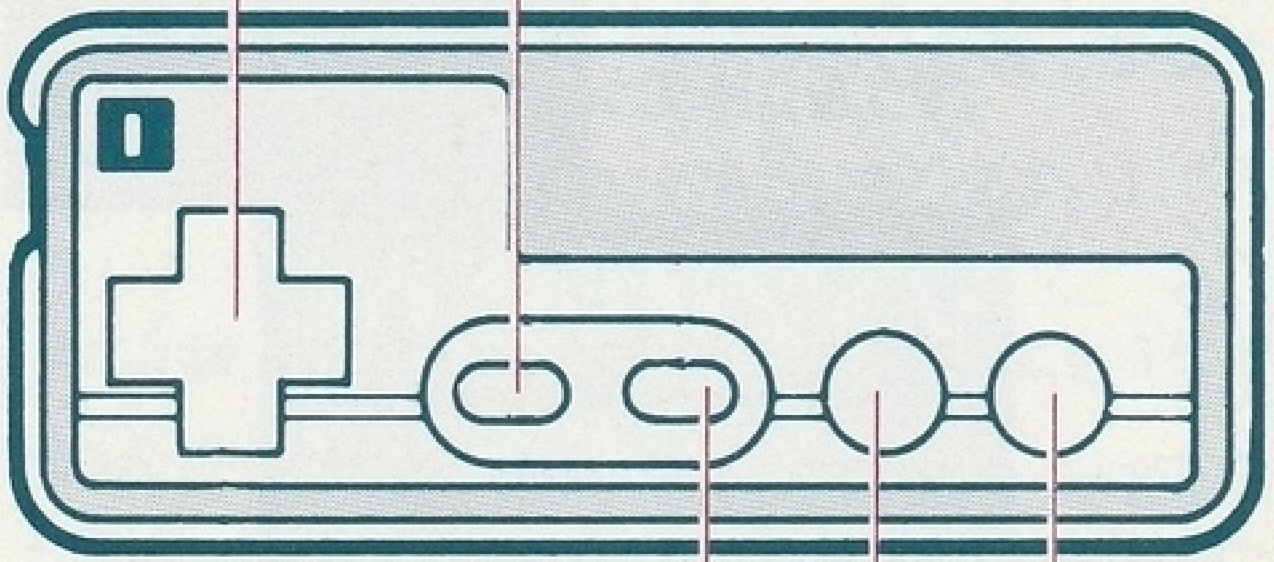
⊙ウィザード・タイプ

魔法を操るために神と契約を結んだキャラクターです。そのため血を流す大型の武器は使えません。また、体力もファイターよりは劣ります。

❖キャラクター設定時のコントローラーの使い方

✚字ボタン　カーソル移動

セレクト　使いません



スタート
キャラクターの
決定 終了

Bボタン　キャンセル
ステータスパラメーターを
減らす

Aボタン　カーソル指示の決定
ステータスパラメーターを増やす

キャラクターを作りましょう。(続き)

❖プレーヤー・ステータスについて

ステータスに数値を振り分けることができます。キャラクターの特性に合わせて、振り分けて下さい。

HP（ヒットポイント）
生命値です。0になると死んでしまいます。

MP（マジックポイント）
精神力です。0になるとマジックは使えません。

STR（ストレングス）
力強さ、攻撃の能力を表わします。

DEF（ディフェンス）
防御力、敵からの攻撃を防ぐ能力です。

INT（インテリジェンス）
知性、魔法のかかりやすさ、魔法を覚える能力

DEX（デクスタリティ）
器用さ、宝箱を開く時や、トラップを外す能力です。

AGL（アジリティ）
素早さ、攻撃の順番や移動の能力に左右します。

VIT（バイタリティ）
生命力、復活をするために必要な値です。
低すぎると復活できなくなる場合があります。

DIV（ディヴァイン）
神の加護、これによって物の値段や運の良さに変化が出てくるでしょう。

SKILL（スキル）
技術です。最高4つまでの能力を身につけることができます。

OCP（オクペイション）
職業。現在街にいるときに行われる仕事です。
時を進めることでステータスに変化が出てきます。

AGE（エイジ）
年令。あまり年を取りすぎると能力が伸びなくなってしまうので、注意しましょう。この世界では、6カ月＝1年です。

キャラクターを登録してパーティを組んだら、職業につきましょう。

イースタールの街の中

✚字ボタンで街の中を移動できます。行きたいところの看板にカーソルを合わせ、Aボタンでその場所に入ったり人と話したりできます。

城●レベルアップする時は王に会見して下さい。冒険で得た経験値によってレベルを上げてもらえます。

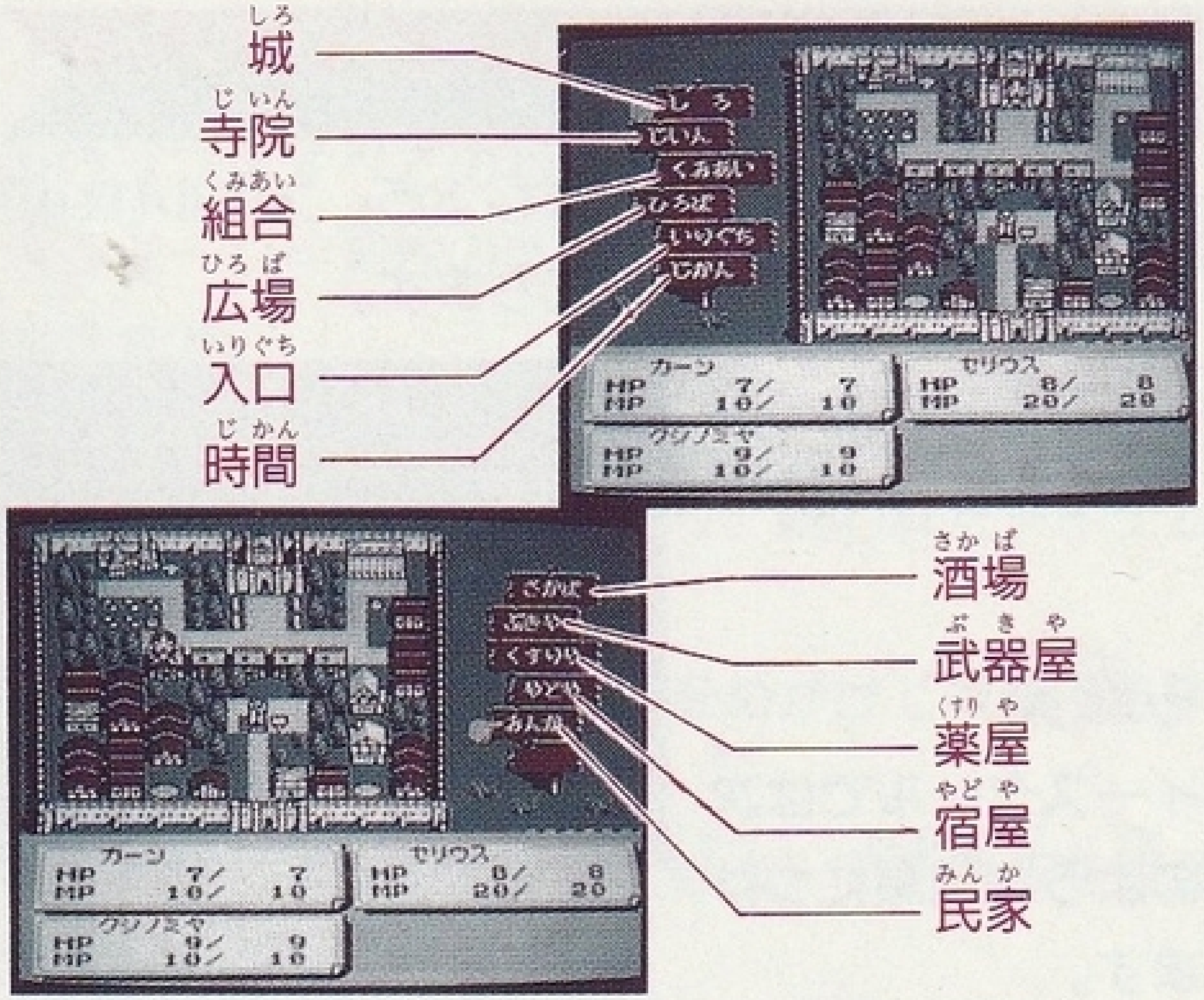
寺院●魔法を習得したり治療を行います。死者の復活はここで行います。

組合●様々な職業につけます。冒険で役に立つ知識、技術を身につけることができます。また冒険に出なくても職につく（働く）ことでお金や経験値を得ることもできます。ただし一定の時間が必要になります。

広場●街の広場です。事件や報告はここの「掲示板」に張出されます。また、様々な人にも出会う場所です。

出入口●イースタールの正門で、やりかけの冒険はここから出ることができます。もっとも行くところがあればの話ですが……。

時間●街の中で職業につき、暮らします。時間が進むことで、その職業の技術を初めて得ることができます。6カ月につき1才年を取ります。



酒場●パーティを組み替えたり、新たにキャラクターを作成することができます。

武器屋●武器、防具を扱っている店です。使わなくなった武器等も買取ってくれます。

薬屋●薬や薬草を売っています。ただし、薬草は調合しないと使えません。

民家●イースタールの住宅地です。時として一番、事件の多い所かも知れません。

宿屋●冒険の記録を残し、ゲームのSAVE（保存）を行えます。（くわしくはP-15の「セーブの方法」をお読みください。）また、泊ることでMPを復活できます。お金を取らないのでいつでも泊まれます。

職業につく

とりあえず、職業につきましょう。スキル(技術)を身につけると後で役に立ちます。

✣職業

イースタールでは次のような職業につけます。

農夫　商人　ハンター　羊飼い　漁師　坑夫　鍛冶屋　占い師　兵士　役人　鍵師　盗賊　僧侶　レンジャー(薬草売り)　医者　学者　バード(吟遊詩人)　魔術師　君主　忍者　魔導師　ナイト　司教　モンク(修道士)

注意!

■職業は現在の能力の程度によっては選択できないものがあります。

■おのおのの職業によってステータスは変化していきます。

■賃金はその職業によって異なります。

✣スキル(技術)

トラップ=すべてのわなを解く技術です。

ランゲージ=知性の低いモンスターの言葉を理解できます。

メディスン=薬草を調合して薬に変える技術です。

ディスペル=呪いを解いたり、呪われたアイテムを消します。

クリティカル=相手の急所をめがけて攻撃できます。

スクロール=ファイター(戦士)でも魔法を使えます。

サーチ=見つかりにくい物を、発見しやすくなります。

シューティング=飛び道具を使うときに必要です。

ファイティング=直接攻撃の能力をアップします。

ジャンプ=空を飛ぶモンスターを攻撃できます。

アンチマジック=魔法にかかりにくくなります。

ハイ・スペル=古代マジックを習得するのに必要な技術です。

注意!

※ひとりが身につけることができるスキルは4つまでです。

冒険の請負・続行・キャンセル

❶街のあちこちで人と話をすると、冒険や仕事を頼まれます。

❷冒険が完了すると、経験値・ゴールドをもらえます。

❸冒険が終わらずに街に戻ると、

「このぼうけんをつづけますか？」と聞いてきます。

■「はい」→出口から再び続きを行えます。

■「いいえ」→冒険のキャンセル（冒険以前の状態に戻ります）

ただし、いくつかの例外もあります。

✣冒険での行動

冒険を進める場合、すべてAボタンで行います。(ただし戦闘中の行動や装備、マジックは別)

■人と会話をする→人と接触してAボタン

■気がついた所を調べる→その場所の上か一歩手前でAボタン

■重要アイテムを探す→会話と調べるを使い分けて探します。

■敵と出会った時→戦闘モードに入ります。

戦略の立て方

✣注意深く調べよう

ゲームが先に進まなくなったときはその周りの人や物、場所をよーく調べてみましょう。なにかが隠されているかも……。

✣ゴールド・経験値の稼ぎ方

「ダークロード」ではゴールドと経験値を高める方法として、次の3通りがあります。

■モンスターを倒してゴールドを手に入れる
（倒せば確実に手に入るが、金額が少ない）

■時間を進める（ステータスも変化する）

■人から仕事を受けてそれを解決し、依頼人からゴールドや経験値をもらう
（困難な仕事だが、解決すればたくさんもらえる）

★職業を選ぼう

職業によってはステータスの数値に変化があります。よーく考えて職業を決めましょう。また、時間を進めるとゴールドと経験値が増えます。ステータスの数値にも変化！

★自分に合った仕事から請け負いましょう。

街の人たちはいろいろな仕事を頼んで来ますが、中にはとても難しい仕事もあります。やりやすい仕事から始めるのもひとつの方法ですし、また難しい仕事からやりとげるのも良いでしょう。どれからやるかは、プレーヤーの自由です。仕事の請け負い方によっては、意外なストーリー展開が開けるかも……。

セーブの方法

宿屋に行けば、その状態で冒険をセーブできます。

▶「やどをとる」を選びます。

▶「まだぼうけんをつづけますか？」
「はい」→今までの「冒険の記録」をセーブしたままで、冒険を続けることができます。
「いいえ」→冒険を一時終了させます。

リセットボタンを押しながら電源を切ってください。

注意

記録をセーブし電源を切るときは、
必ずリセットボタンを押しながら
電源を切って下さい。

冒険を続きからおこなうとき

初期画面で 「ぼうけんのさいかい」→ ゲームが再開します。

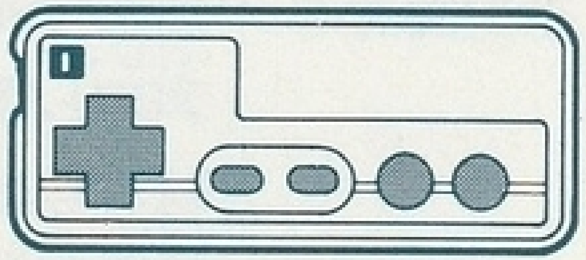
「ぼうけんのしょきか」→ 今までのキャラクターと冒険の記録が消えます。
ゲームを最初からやり直すときに使います。

注意！

「ぼうけんのしょきか」を選ぶと
今までの冒険の記録はすべて消えてなくなります。ご注意下さい。

冒険中でのコントローラーの使い方

✣戦闘画面の時



✚字ボタン…プレーヤーの移動
選択カーソルの移動

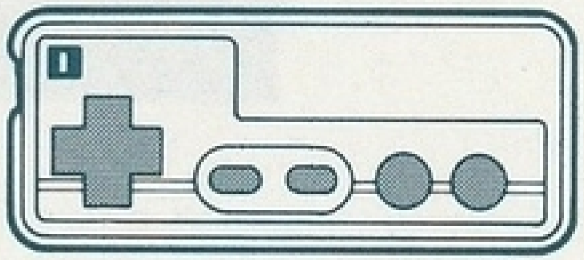
Aボタン……装備している武器を使った直接攻撃

Bボタン……行動オプションを選ぶ
D＝防御、I＝アイテムの使用、
S＝マジックの使用

スタート……行動オプション時に使います
アイテム、マジックの選択ウインドウを開く

セレクト……戦闘からの脱出

✣移動中の画面の時



✚字ボタン…プレーヤーの移動
選択カーソルの移動

Aボタン……会話、戦闘プレーヤーの目の前を調べる
（コマンド選択画面の時：カーソルの決定）

Bボタン……マジックの使用（攻撃魔法以外　使用できる物のみ）

スタート……コマンド選択画面の開閉

セレクト……隊列、先頭プレーヤーの変更

✣コマンド（選択画面の時）

1、そうび：持っている武器を装備する。
Aボタンで装備、装備しているものは解除になります。

2、アイテム：持っている物の表示を行います。
つかう、わたす、すてる　の動作を行えます。
※アイテムを取らないと2度と取れないので、常に「もちもの」の数に気をつけてください。

3、スクロール：マジックの選択
Aボタンで決定（カーソルが点灯）
Bボタンで解除（カーソルが点滅）

4、ステータス：プレーヤーの状態表示

注意！

重たい武器を持てば動きはにぶくなります。また、両手で使う武器を持てば盾などは装備できなくなってしまいます。
自分の力に合わせて"装備"をするように！

マジック

マジックはスクロールを扱えるものが使用できます。マジックは、火・風・水・土の４種類と、古代の禁止マジックに分かれます。４種類のマジックは寺院で習 得できます。また、古代マジックはこの世界のどこかに残されていますが、高いレベルの技術を身につけた者でなければ使用できません。

マジックの種類

火の魔法

火の精霊「サラマンダー」の力を借り、自然界のありとあらゆる炎を操ることができます。

レベル１　**ファイヤー・ボール**……消費MP＝５
火の玉を相手にめがけて発射します。距離が遠いと相手に届かないこともあります。

レベル２　**フレイム・アロー**………消費MP＝８
火の矢が相手に飛んで行きます。貫通はしません。

レベル３　**ファイヤー・ボム**………消費MP＝15
投射型のマジックで着弾地点とその周りにダメージを与えます。

レベル４　**メルト・ダウン**…………消費MP＝25
投射型で範囲も広く、すべてのものを焼き尽くす最高のマジックです。

風の魔法

風の精霊「シルフ」の魔笛を得て、自由に風を操ることができます。

レベル１　**エアー・カーテン**………消費MP＝５
自分の周囲に風の壁を作り、敵の攻撃から身を守ります。

レベル２　**ストリーム・シェル**……消費MP＝７
自分を中心にドーム状の竜巻を起こし、内部にいる者の身を守ります。

レベル３　**アシッド・ストーム**……消費MP＝17
強い酸性の風雨を相手に放射し、敵を溶かしてしまいます。

レベル４　**サンダー・ボルト**………消費MP＝22
雷鳴をまっすぐに放ち、敵を貫く貫通性のある魔法です。

水の魔法

水の精霊「ウィンディーネ」の水晶の力を借り、すべての水気を生き物のように扱えます。

レベル１　スリープ・フォグ………消費ＭＰ＝５
敵の周りを霧で包みまどろみの世界へ誘う、眠りの効果があります。

レベル２　コールド・ビーム………消費ＭＰ＝10
敵を凍りつかせ、身動きを取れなくしてしまう冷却光線です。

レベル３　フィジカル・レイン……消費ＭＰ＝12
石化やマヒしたプレーヤーの周囲に生命の雨を降らせて束縛から解放します。

レベル４　フリーズ・メテオ………消費ＭＰ＝30
投射型のマジック。敵の頭上に無数のヒョウを降らせて、敵の体を貫きます。

土の魔法

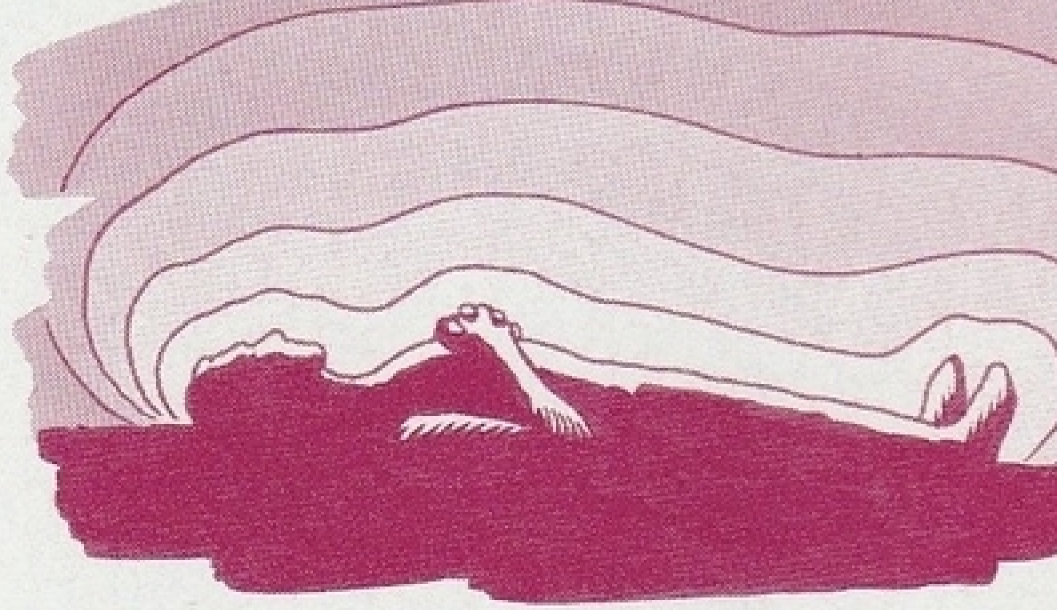
土の精霊「ノーム」の鼓動の力で、大地の生気を活 力として抱擁を受けます。

レベル１　アース・ヒール…………消費ＭＰ＝４
大地の精霊の力を借り、傷ついた体を治します。自分の周りのプレーヤーにも効果があります。

レベル２　キュア・ポイズン………消費ＭＰ＝４
体内から毒素を土に返し、傷を治します。

レベル３　ヒール・ザム……………消費ＭＰ＝10
大地の力で失しなわれた力を補い、すべての機能を回復します。

レベル４　アース・リザレクト……消費ＭＰ＝30
死者に大地の気を送り、再び蘇えらせる土のマジックの最高魔術。



古代魔法

いにしえの邪神や悪魔との契約の下に異次元の力を呼び起こす魔法です。古代魔法を使うことで消費されるMPは……？？？。

アンシェント・キュア

いかなる傷、状態からもすべて完治させる魔法です。

アンチ・マジック

敵が使ういかなる魔法もはね返す絶対バリヤーです。

リーン・カーネイション

闇の世界から、再び魂をこの地に呼び起します。

ホーリー・ライト

呪われたすべての魔物を浄化させる聖なる光です。

ダークネス

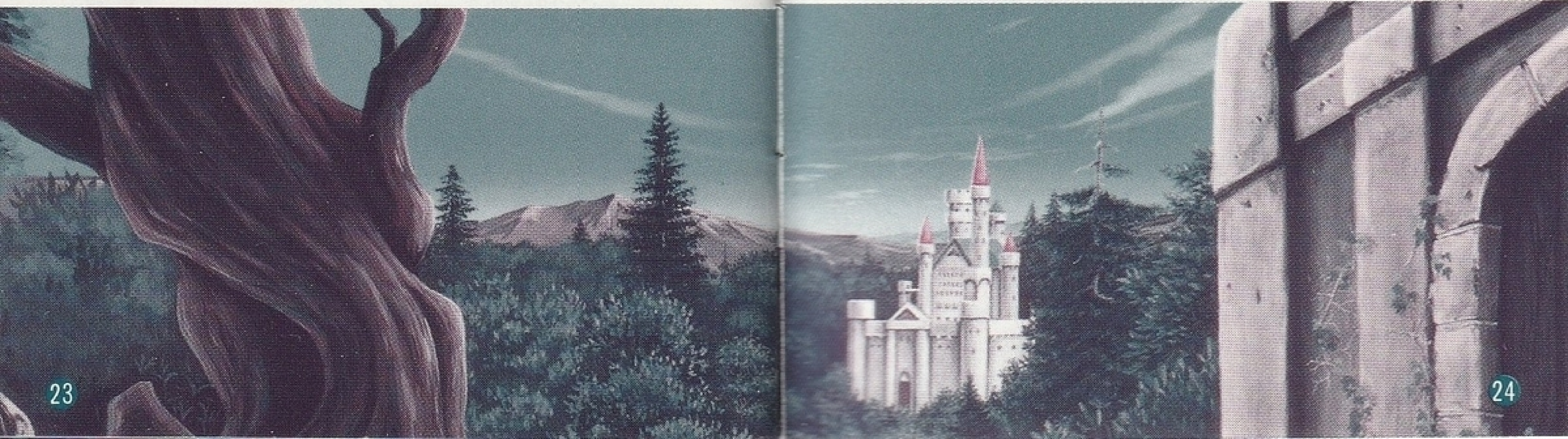
敵を闇に包み恐怖を与えて戦意をなくさせます。

チアノーゼ

悪魔の手で敵の心臓を握りつぶし、相手を窒息死させます。

ウォーリアー

味方一人に古の戦士の力を宿し、狂戦士に変えさせます。

デス・ホール

敵を暗黒の世界にたたき落とし、葬り去ります。